

FAVORITE DEAR
PlayStation
The seed you sow does not come to life
unless it has first died.
FAVORITE DEAR
フェイバリットディア
円環の物語
InterChannel

数多くの地上界が存在する世界………。
そのうちの一つ"インフォス"に、
時の流れが止まるという現象が起こる。
それは、"インフォス"がいずれは崩壊してしまうことを意味していた。
その原因を探り、この世界の不安定な平和に潜む
静かなる破滅を防ぐために、
幼い天使が2人の妖精とともに"インフォス"の守護を命じられる。
地上界では直接力を行使できない守護天使の代わりとなる
勇者としての資質を持つ人間の協力がなくてはならない。
それら選ばれし者たちを求め、
妖精たちは"インフォス"の各地へと飛ぶ。
そして、
妖精が見つけてきた彼らの力を借りるため、
天使は自ら地上へと降りていく。
彼らと言葉を交わすために。

そして、そこから全てが始まる………

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 3 ブロック

SLPS 03286

CONTENTS
目　次

データロードについてのご注意

※「フェイバリットディア」(SLPS 01759)でのプレイデータを、この「円環の物語」で読み込むことはできません。ただし、クリアデータについては読み込みと書き込みができます。「フェイバリットディア」(SLPS 01759)のクリアデータを残したい方は、新しいメモリーカードを用意していただくことをおすすめします。

※このゲームのクリアデータは、続編「フェイバリットディア　純白の預言者」(SLPS 02754)に読み込むことができます。

CONTROLLER
コントローラ



アナログコントローラ
(DUALSHOCK)



方向キー	コマンドの選択に使います。
△ボタン	地図の上の情報や魔法の説明を見るときに使います。
○ボタン	コマンドの決定やメッセージを次に進めるときに使います。
×ボタン	キャンセルや一つ前の画面に戻るときに使います。 また、戦闘中、援護コマンドを出すときに使います。
□ボタン	地図で平和度の分布を見るときに使います。
STARTボタン	タイトル画面で押すことでゲームを始めることができます。

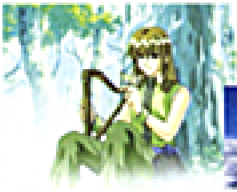
※アナログコントローラ(DUALSHOCK)を
使用する場合も、操作方法は変わりません。
※ANALOGモードスイッチをOFF(LED:消灯)
の状態にして使用してください。

START ゲーム開始

「FAVORITE DEAR」のCD-ROMを正しくセットし、"プレイステーション"本体の電源を入れるとオープニングデモが始まります。
デモが終了するとタイトルの表示になります。

※オープニングデモの表示中に**STARTボタン**を押すと、すぐにタイトル画面に切り替えることができます。

タイトル画面で「Press Start Button」が表示されているときに、**STARTボタン**を押すと
New Game, Load Game, Optionのメニューが表示されます。**方向キー**を使って選択し、◉ボタンで決定してください。



オープニングデモ



タイトル画面



【New Game】 最初からゲームを始めます。

【Load Game】 メモリーカードに記録したデータの続きからゲームを始めます。

※詳しくはP.8を参照

【 Option 】 ゲーム中の環境設定を行います。

- VOICE　ゲーム中のセリフ音声のOn／Offの設定
- SOUND　サウンドのステレオ／モノラルの設定
- BGM　ゲーム中のBGMの再生
- OMAKE　クリアデータがあると追加されます。

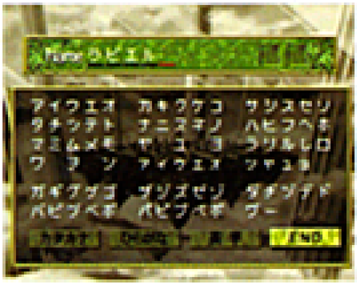
※**内容や操作方法についてはP.24を参照してください。**



※ここでの設定は"プレイステーション"の電源を切ると無効になりますのでご注意してください。

ENTRY & FAIRIES
設定入力と妖精について

タイトル画面で、New Gameを選んだ場合、初めに天使（プレイヤー）の情報を入力します。
オープニングデモの後、プレイヤーであるあなたの、名前、性別、誕生月を入力してください。



【名前の入力】

初めはラビエルと登録されていますが、好きな名前に変えることができます。
✕ボタン を押すと一番最後の文字が消えます。さらに、**方向キー** で文字を選び、
◎ボタン を押すと選んだ文字が入力できます。
はじめはカタカナですが、【カタカナ】【ひらがな】【英数】を選ぶことで文字の種類を変えることができます。【END】を選ぶと入力した名前を登録することができます。



【性別入力】

次にあなたの性別を選んでください。性別はゲーム中のキャラクタの対応などに影響します。

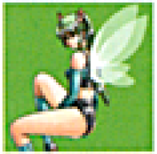


【誕生月入力】

最後にあなたの誕生月を選んでください。

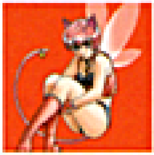
【補佐妖精の決定】

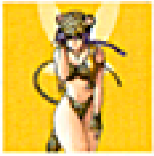
次に大天使ガブリエルから、このゲームの目的を説明されます。説明の途中で、このゲームを進行する上で必要な質問がいくつか表示されます。その回答によって天使を補佐する妖精2人が決定されます。



ローザ

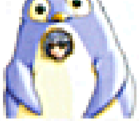
シェリー





リリィ

フロリンダ



FLOW of the GAME ゲームの流れ

このゲームでは、下の図のような流れでゲームが進行し、これが1ターンになります。
1ターンは、**"インフォス"**のカレンダーで3週間です。

ターンの流れ

ターンの始め



「能力」や「地図」などで状況を確認します。「予定」を選ぶと次へ進みます。

予定を組む



プレイヤーと妖精の行動を決定してください。

ターン進行中



勇者に同行



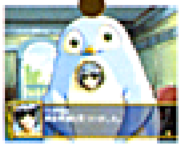
天界へ



待機

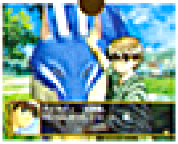
予定で組んだ行動にしたがいターンが進行します。決定した天使の行動に応じて画面が切り替わります。

結果報告



ターン進行が終わると、妖精がそのターンで起こった内容を報告してくれます。

コミュニケーション



ターンの最後に天使は、地上界の勇者とコミュニケーションをとることもできます。

MAKE A SCHEDULE 地図

"インフォス"の様子を見渡せるマップ画面です。"インフォス"全体の1/4が拡大して表示されます。
方向キー でカーソルを移動させると他の場所を見ることができます。



平和度マップ

"インフォス"全体の敵の分布を表示します。
（赤い点が敵、白い点が勇者を示します。オレンジの枠が現在表示している範囲をあらわします。）

カーソル

カーソル位置

現在のカーソルの座標をあらわします。妖精が座標で位置を報告する場合がありますが、そのときの場所と座標はこの値で確認できます。

平和度

"インフォス"全体の平和度をあらわします。勇者が敵を倒すことで平和度が改善します。また敵を倒さずに平和度が悪化した状態がしばらく続くと、**ゲームオーバー**になります。

※ゲームオーバーについてはP.18を参照

〈コントローラの操作について〉

方向キー

地図上のカーソルを移動させます。

◎ボタン

使用しません。
※依頼時には依頼場所の決定に使用します。

⊗ボタン

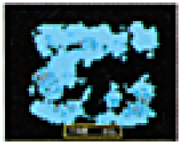
地図の画面表示を終了します。

△ボタン

カーソル位置にある地形情報や勇者、敵の情報を表示します。

□ボタン

平和度の割合を表す地図に切り替わります。赤い色が濃くなるほど敵による混乱が大きいことをあらわします。



地図上に表示されるアイコンの説明


発見した勇者候補


スカウトして管理中の勇者


妖精の発見した敵や事件
（色は派した勇者をあらわします）


自然発生した事件
妖精が探せなかった重大な事件は全てこの表示になり、解決にどの勇者が派しているのかはわからなくなります。

※アイコンの色は勇者を示します。各勇者の色はP.22～P.23を参照

MAKE a SCHEDULE 能力

勇者、妖精、天使（プレイヤー）、それぞれのキャラクタの能力を詳しく確認できます。

勇者



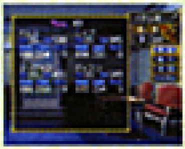
Name 名前
Level 現在のレベル
Birth 誕生日
Sex 性別
体力 現在のHP/最大HP
攻撃力 攻撃力＋装備した武器が持つ攻撃力
防御力 防御力＋装備した防具が持つ防御力
素早さ 素早さ＋装備したアイテムが持つ素早さ
（戦闘時の攻撃の順番に影響します。）
信頼度 天使に対する現在の信頼度
正義感 任務遂行に対するまじめさ
ストレス ストレス
NextEXP 次のレベルアップに必要な経験値

装備
- **武器** 装備している武器
- **防具** 装備している防具
- **その他** 装備しているアイテム

特殊能力 勇者特有の3種類の攻撃
※勇者の特殊能力はP.11を参照。

簡易能力画面（勇者のみ）

ベテル宮での基本画面で、**L1.L2.R1.R2ボタン**のいずれかを押すと、勇者候補の能力が簡易表示されます。その際、信頼度、正義感、ストレスの表示は数値で表されます。



※数値最大値＝255

妖精



Name 名前
Level 現在のレベル
体力 現在のHP/最大HP
攻撃力 攻撃力
防御力 防御力
素早さ 素早さ
（戦闘時の攻撃の順番に影響します。）
ストレス ストレス
能力 任務能力
（能力の高さを★の数であらわします。）
好感度 勇者に対する好感度
（♥の数が少ない勇者に同行させるとストレスがたまりやすくなります。）

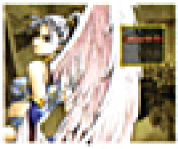
天使



Name 名前
Class 現在の階級
Birth 誕生月
Sex 性別
信仰心 信頼度の変化量に影響します。
知力 ガブリエルからもらえるアイテムに影響します。
素早さ 妖精の素早さに反映されます。
AP 天使の行動の元になるポイント
アイテム 現在所持しているアイテム
※APについてはP.21を参照

make a schedule システム

メモリーカードを使用して、進行中のゲームのデータを記録したり、過去に記録したデータを読み出して、
続きからゲームを遊ぶときに使用します。



このゲームでは、メモリーカード差込口1・2のどちらにメモリーカードを差し込んでも使用できます。1つのゲームデータを記録するには2ブロック必要です。使用したいメモリーカードのささっているメモリーカード差込口の番号を選んでください。メモリーカードがささっていないスロット（メモリーカード差込口）の番号は暗い文字であらわされ、それを選ぶことはできません。



メモリーカードにゲームのデータを
［セーブ］ Saveをするのか、
［ロード］ Loadをするのか、を選びます。

［セーブ］Save

進行中のゲームのデータを記録します。



方向キー の上下を使ってフォルダを選んでください。このゲームではブロックに空きがあれば一つのメモリーカードに最大6つまでデータを記録できます。空きブロック数が足りないときはフォルダの中に「容量がたりません」と表示されます。

［ロード］Load

過去に記録したデータを読み出します。



方向キー の上下を使ってフォルダを選んでください。記録されたデータがないフォルダには「DATAがありません」と表示されます。データが記録されているフォルダにはセーブした時の天使名、インフォス暦、プレイ時間、管理している勇者が表示されます。

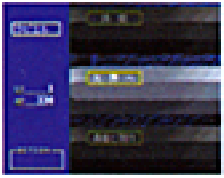
※ゲームクリア後のセーブについて

エンディングで災いの原因を解決した勇者を記録することができます。（これを記録するためには、進行中のゲームのデータとは別に、クリアデータとして1ブロックの空き容量が必要です。ただし、解決した勇者がすでに記録されているときは、そのデータに自動的に追加しますので、空きブロックは必要ありません。）
クリア勇者を記録したいメモリーカードのささっているメモリーカード差込口を選んでください。

MAKE A SCHEDULE 予定

ターン内の予定を決めます。天使と妖精では、決める予定の内容が異なります。

プレイヤー予定入力



【待機】〈APが30回復〉このターンでは**"インフォス"**全体を見る以外、何もしないことになります。当然、勇者のイベントが発生しても、それを見ることはできません。(ただし、妖精から緊急報告が入った戦闘には参加できます。→P.12)

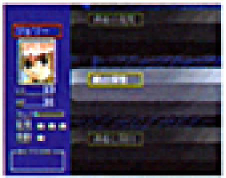
【天界へ】〈AP消費0〉 このターンで天界に行きたいときに選んでください。天界でできることについては **P.13の【天界へ】** を参照してください。

【勇者に同行】〈同行する勇者のレベルに応じたAPを消費〉 このターンで勇者と一緒にいたいときに選んでください。【勇者に同行】を選ぶと、同行可能な勇者が表示されるので、そこから同行したい勇者を選んでください。同行できる勇者は一人だけです。



※**【勇者に同行】について**　【勇者に同行】を選ぶと、その勇者の信頼度が上がり、さらにターン中に発生したイベントや戦闘すべてを見ることができます。しかし、同行勇者以外は妖精報告があるイベントしか見ることができません。メリット、デメリットをよく考えて行動を決めるように注意してください。

妖精予定入力

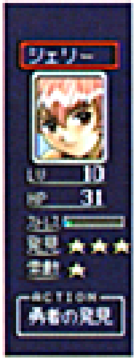


【休暇】 妖精を休ませることでストレスを下げます。

【勇者の発見】 "インフォス"にいる勇者候補を探し出します。妖精の勇者発見の能力と相性で発見される勇者が変わります。

【敵の探索】 "インフォス"内の重要な事件を探し出します。実際に事件が起こっているときに、探索に行くことでその事件を発見することができます。

【勇者に同行】 勇者に同行させます。同行しているとき、戦闘に遭遇すると戦闘に参加します。



勇者選択時の画面表示



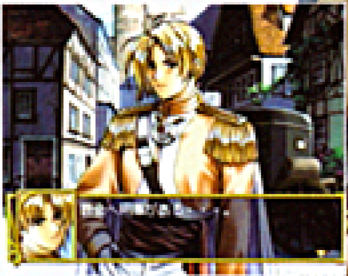
TURNING イベント

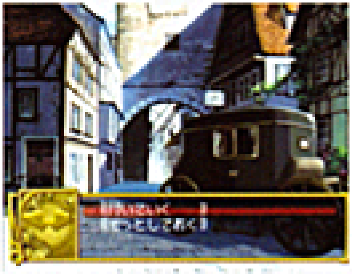
プレイヤーと妖精2人の予定を決定するとターン進行が開始します。
ターン進行中にはイベントや戦闘など、さまざまなことが起こります。
ここでは、それぞれのイベントの説明、勇者の待機中、天界の内容について説明します。

会話イベント

プレイヤーが勇者に同行している時に起こるイベントです。イベントは勇者のストーリーを進めるうえで重要なイベントなので、このイベントで得る情報はゲームの進行に大きく関わります。







※イベントでの選択肢について

イベントの中で、会話中に選択肢が表示されることがあります。
このときの選択肢は、勇者の信頼度に関わったり、ストーリー進行の分岐に影響するものが多いので注意してください。

TURNING イベント

戦闘イベント

勇者が敵と遭遇したときに表示されるイベントです。
ターン進行中、移動中の勇者が敵に遭遇する場合もありますが、イベントを見ることができるのは、次の場合です。
〈同行している勇者が敵と遭遇したとき〉　〈勇者が依頼した目的地にいる敵と遭遇したとき〉

戦闘時の約束
このゲームでは天使は直接攻撃をすることができません。
そのかわりに援護コマンドを使って、勇者を援護してください。



【援護コマンド】 援護コマンドを使うには、戦闘中に素早く✕ボタンを押して下さい。すると勇者の近くに援護コマンドが表示されます。**方向キー**の左右でコマンドを選び、◎ボタンで決定します。
ゲーム開始時に使えるコマンドは限られていますが、天界へ行って（→P.13）ガブリエルにレベルを上げてもらうことで、使えるコマンドが増えていきます。



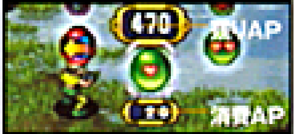
【勇者の必殺技】 それぞれの勇者は決まった特殊能力（必殺技）を持っています。特殊能力を使うためには、敵のダメージを受けることで貯まる特殊能力ゲージをいっぱいにする必要があります。勇者は、技1、技2、技3、の3種類の特殊能力を持ち、特殊能力ごとにゲージの色が決まっています。



特殊ゲージ
- 赤ゲージは「技3」
- 黄ゲージは「技2」
- 青ゲージは「技1」

体力ゲージ

援護コマンド



- **逃走**（APの消費なし）戦闘から強制的に退却
- **小回復**（APを20消費）HPを60回復
- **中回復**（APを100消費）HPを100回復
- **大回復**（APを150消費）HPを完全に回復
- **透　明**（APを150消費）敵の攻撃を3回まで無効
- **連　撃**（APを200消費）勇者の次の攻撃が3連続で発動

※コマンド選択中に△ボタンを押すと、そのアイコンの説明が表示されます。

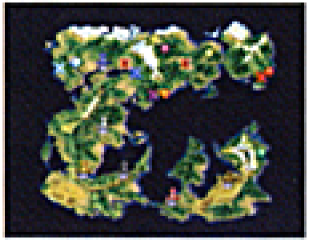


●戦闘中のステータス異常
戦闘中、敵の攻撃によりステータス異常を起こす場合があります。ステータス異常の状態はゲージの上に表示されます。
ステータス異常は援護魔法の回復コマンド（小・中・大どれでも）をかけると直ります。

- **パラライズ** 攻撃力と素早さがダウン。
- **チャーム** 味方や自分自身を攻撃。
- **スリープ** 眠って行動不能。
- **コンフュ** 敵・味方・自分自身の関係なく攻撃。
- **ポイズン** 少しずつHPがダウン。

TURNING
待機

待機では、ターンが進行している間、地上界での勇者の移動や敵の位置などを**"インフォス"**全体にわたって把握することができます。さらに、天使のAPが回復します。



"インフォス"全体が表示され、敵の位置や勇者の移動の状況を見ることができます。

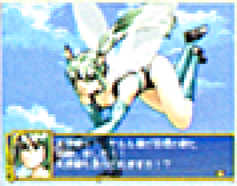
待機中の戦闘について

天使が待機中でも、移動中の勇者たちは敵と遭遇している場合があります。しかし、天使が同行していない場合は、それらの戦闘を見て援護することはできません。ただし、妖精が勇者に同行していて、×印で表示されている敵イベントに突入した場合は、妖精から報告があり、その戦闘に参加することができます。妖精が同行していない状態で×印の敵イベントに勇者が突入した場合は、戦いの様子だけを見ることができます。

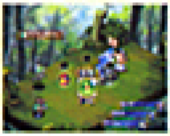


※妖精緊急報告

妖精が勇者に同行していて、その勇者が×印で表示されている敵に遭遇したとき、妖精から天使に緊急報告があります。
そのときは、天使は急行するを選択することにより、勇者のもとへ行くことができます。



急行する →



戦闘イベントに参加
勇者+妖精+天使（援護コマンド）で、戦闘を始めます。

急行しない →

戦闘イベントに不参加
その戦闘の結果だけが報告されます。

天使が待機中の場合のみ、×印の敵イベントに勇者が突入（遭遇）すると、妖精が緊急報告に来ます。

TURNING 天界

天界では、プレイヤーを様々な形で手助けしてくれるキャラクタたちが存在します。
必要に応じて彼女達のもとを訪れましょう。また、時にはイベントにも関わってくる場合があるかもしれません。



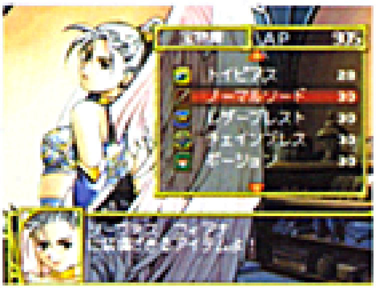
ガブリエル
（聖グラシア宮）

プレイヤーの成長を判断してレベルを上げてくれたり、時にはアイテムや、ボーナスAPを与えてくれることもあります。
※天使（プレイヤー）のレベルは、能力画面ではClassで表示されます。



ティタニア
（フォータ離宮）

APと交換で、天使や勇者、妖精の必要と思われる情報を一つ教えてくれます。
妖精や勇者について何か困った時に訪ねると、力になってくれるときがあります。



ラツィエル
（フロー宝物宮）

プレイヤーのAPと交換でアイテムを受け取ることができます。アイテムには武器・防具の他にアクセサリー、プレゼントなどがあります。

※アイテムの説明についてはP.17を参照



レミエル
（プレア大聖堂）

戦闘で死亡してしまった勇者をAPと交換で復活させることができます。復活させるために必要なAPは勇者のレベルによって異なります。ただし、勇者が死亡してから10ターン以上経過してしまうと二度と復活させることができなくなります。

RESULTS REPORT
結果報告

ターンが終了すると、妖精が自分の任務の結果や、ターン中に起こった出来事を報告します。

勇者発見報告

ターン中、**勇者の発見**（→P.9）を指示されていた妖精が、勇者候補を見つけてくると勇者の名前と場所を報告します。
勇者の発見で発見された勇者を、次はスカウト（→P.16）コマンドを使って、その勇者候補の元を訪れて、勇者になるよう説得してください。



敵、事件の発見報告

ターン中、敵の探索（→P.9）で敵や事件を見つけた場合、事件の内容と場所を報告します。
発見した敵や事件は地図上に×印で表示されます。また、×印上にカーソルを合わせ△ボタンを押すと、敵や事件の情報が表示されます。

勇者レベルアップ報告

ターン中にレベルアップした勇者について報告します。

勇者死亡報告

ターン中に死亡した勇者がいた場合に報告します。

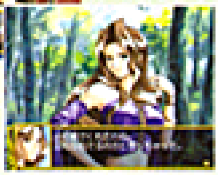
行方不明報告

勇者や妖精が、過度のストレスで行方不明になった場合に報告します。

その他の報告

上記以外にも、何か起こった場合にも報告があります。





※面会について

結果報告の直前に、妖精から「勇者がプレイヤーに面会を希望している」
という報告を受ける場合があります。
一人だけでなく二人同時に面会を希望される場合もありますが、面会に行けるのは一人だけです。もちろん、面会そのものを断ることもできますが、面会に行けばその勇者に対する信頼度がアップします。
また、時にはイベントの発生につながったり、勇者から信頼度に応じた贈り物をもらえるときもあります。
面会の報告があったときは、よく考えて決めてください。

COMMUNICATION
勇者との会話

ターンの最後に、天使は地上界で、勇者や勇者候補と会話することができます。
ここでは、勇者候補のスカウトや、会話、任務の依頼、贈り物ができる訪問の説明をします。



訪問

管理中の勇者に会いに行きます。訪問では、勇者と会話をしたり、事件解決の依頼、アイテムを贈り物として渡すことができます。
（勇者に会いに行くたびに勇者レベル分のAPを消費）

スカウト

妖精が発見してきた勇者候補をスカウトしに行きます。
ただし、管理できる勇者の人数は最大6人です。
（勇者候補に会いに行くたびにAPを10消費）

能力

天使、妖精、勇者の能力を詳しく確認することができます。

→P.7

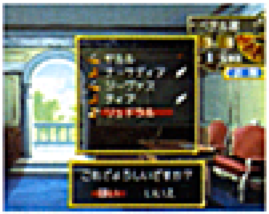
地図

"インフォス"の状況を地図で確認することができます。

→P.6

※ 勇者に会いに行く前に……

訪問する勇者を選択するとき、名前の左右に行動アイコンが表示されます。
これは勇者の行動をあらわすものです。勇者は訪問時の行動の種類によって対応がかわります。最も機嫌の悪いときは訪問すら断られることもありますので、勇者の行動には注意してください。



→





COMMUNICATION
勇者との会話

スカウト

妖精が発見してきた勇者候補をスカウトしに行きます。スカウトできる勇者の数は全部で最大6人までです。相性やその他の条件で断わられることがありますが、一度勇者になることを断られたとしても、何度か勇者のもとを訪ねることで協力に応じてくれるようになります。また、一度スカウトに成功するとその勇者を解雇することはできないので注意してください。

訪問

管理中の勇者に会いに行くことができます。
訪問の中で勇者に対して **会話** **任務** **贈る** をすることができます。



※訪問時に何をするのか

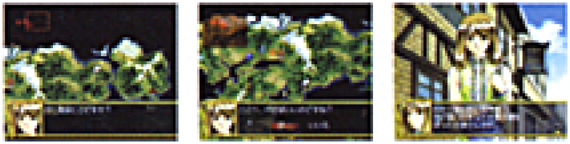
会話 **贈る** は勇者の信頼度を大きく上昇させるチャンスです。そして、**任務** で事件解決を依頼します。その依頼を受けるかどうかには、信頼度が関わります。

会話



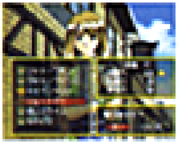
勇者に質問をする内容を選び、会話をすることができます。会話の内容によって信頼度を上昇させることができます。

任務



"インフォス"の好きな場所に勇者を移動させるときに使います。ただし、無意味な場所や、機嫌の悪いとき、信頼度が低いときなどは、依頼を断られる確率が高くなります。

贈る



天使が持つアイテムを勇者に贈ることができます。アイテム自体が持つ効果で能力値が変化します。また勇者の好みの違いにより信頼度が変化します。信頼度の変化は勇者の反応でわかるときがあります。

アイテム

天使のアイテムは天使自身が使うのではなく勇者達に贈り物として渡すものです。
武器や防具であれば、勇者の攻撃力や防御力もアップします。
その他にも、体力やストレスを改善するものもあります。そして同時に勇者の信頼度が変化します。

入手方法

【地上界では】 勇者から天使に対する信頼度に応じた贈り物がもらえます。
【天界では】 ラツィエルからAPと交換でアイテムを入手することができます。また、ガブリエルに会いに行った時に特別ボーナスとしてアイテムがもらえることがあります。そのときはAPは消費しません。

※アイテムは与えるだけのもの
天使はアイテムを最大8つまで持てますが捨てることができません。つまり、持っているアイテムを減らすにはアイテムを勇者に贈る必要があります。

アイコン一覧

片手剣	シーヴァス フィアナ	軽装鎧	グリフィン フェリミ フィアナ アーシェ ティア ユリアナ	帯	フィアナ
両手剣	レイヴ グリフィン リュドラル	通常鎧	シーヴァス リュドラル ビーシア ナーサディア	ブーツ	ディアン ヤルル
投擲剣	ディアン アーシェ ユリアナ	重装鎧	レイヴ	冠	アーシェ
ハンマー	ティア	ローブ	ディアン ヤルル	護符	
鞭	ナーサディア	ピアス	ナーサディア ビーシア	プレゼント	
ナックル	ビーシア	ペンダント	グリフィン フェリミ ユリアナ		
弓	フェリミ	指輪	シーヴァス ティア		
ブーメラン	ヤルル	腕輪	レイヴ リュドラル		

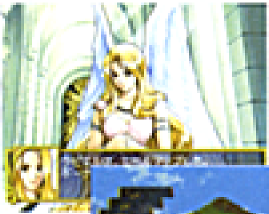
回復系アイテムは贈った時点でHP回復等の効果を発揮します。
また、アイテムは戦闘中に渡すことはできません。

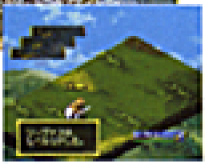
※P.20に初期レベルでラツィエルから入手できるアイテム一覧があります。

HOW TO PLAY
レベルアップとゲームオーバー

レベルアップ

キャラクタによって、レベルアップの方法が異なります。天使（プレイヤー）は、自動的にレベルが上がらないので注意してください。
「天使（プレイヤー）」、「勇者」、「妖精」はそれぞれ下記の条件でレベルアップしていきます。
レベルアップでそれぞれのキャラクタの能力がアップします。





天使（プレイヤー） 天界のガブリエルのもとを訪れた時、それまでの働きによってレベルアップします。レベルアップすると、戦闘中の援護コマンドの種類が増えたり、ターンごとのガブリエルからもらえるAPの値が変化します。

勇者 戦闘で敵を倒したときにもらえる経験値が一定値までたまると自動的にレベルアップします。

妖精 勇者と同行したときの戦闘で得られた経験値と、【勇者の発見】や【敵の探索】の回数によってレベルアップします。

ゲームオーバー

下記の3つのどれかでゲームオーバーになってしまいます。

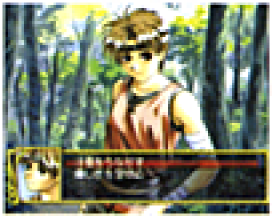


- 平和度が0になった時。
- 勇者13人が死亡し、さらに全員の復活が不可能になった時。
- 10年間（160ターン）の間に時間の止まった原因を取り除けなかった時。

HOE TO HINT
信頼度

ここではゲームをクリアするために重要な、勇者の信頼度と、APについて説明します。

信頼度とは



信頼度が低くなったときの最大のデメリットは、事件解決の任務を受けてもらえなくなることです。他の勇者に頼むとか、信頼度を回復させてから再び頼む、という方法しかありませんが、これではその勇者のイベントを見ることができなくなったり、時間切れで事件の解決が不可能になります。そのためにも信頼度の値には注意するようにしてください。
また、信頼度が低くなると勇者のストレスがたまりやすくなります。勇者のストレスがある程度までたまると任務を放棄し、行方不明になりますので注意してください。

信頼度の上げ方

プレイヤーの行動

●アイテムを贈る。　●こまめに訪問を繰り返す。　●同行を繰り返す。　●面会の依頼があったときは必ず会うようにする。

イベントでの選択枝



●イベントの中で表示される選択肢は勇者のことを考えて選択する。

イベントでの選択肢の中には信頼度を変化させるものがあります。さらにある選択肢を選ぶと天使の前から勇者が去ってしまう選択肢もありますので、勇者をよく理解して選ぶように注意してください。

贈り物

●勇者への贈り物

勇者の好みにあったアイテムを贈れば信頼度が上がります。武器や防具でも同じです。たとえ贈り物が勇者にとって役に立たないものであっても勇者の信頼度は変化します。信頼度の変化は、贈り物をしたときの勇者の反応で確認することができます。

●勇者からの贈り物

勇者から面会依頼があったときに、アイテムを贈られることがあります。勇者から贈られるアイテムは、そのときの信頼度によって変わっていきます。

※天使はアイテムを８つまでしか持てません。アイテムは捨てることができないので、勇者に贈らない限りなくなりません。

勇者にアイテムを贈るときの例　贈るもの「キャンディ」



←ヤルルに贈る。
信頼度上昇
（ヤルルの好物）



←レイヴに贈る。
信頼度下降
（甘いものが苦手）

勇者には、すべてのアイテムに好き嫌いがあります。
彼らの性格などをよく考えて贈りましょう。

HOW TO HINT
APについて

【AP (Almighty Point)】

天使の行動すべてに関わり、戦闘時の援護や天界での情報を得たり、アイテム入手、勇者の対応などに必要なポイントです。APは、999以上ためることができないので、1ターン内で消費する量を考慮して、足りなくなったり余ったりしないようにバランスを考えてください。

通常コマンド	
コマンド	消費量
スカウト	10
訪問	勇者のレベル分
面会	勇者のレベル分
勇者に同行	勇者のレベル分

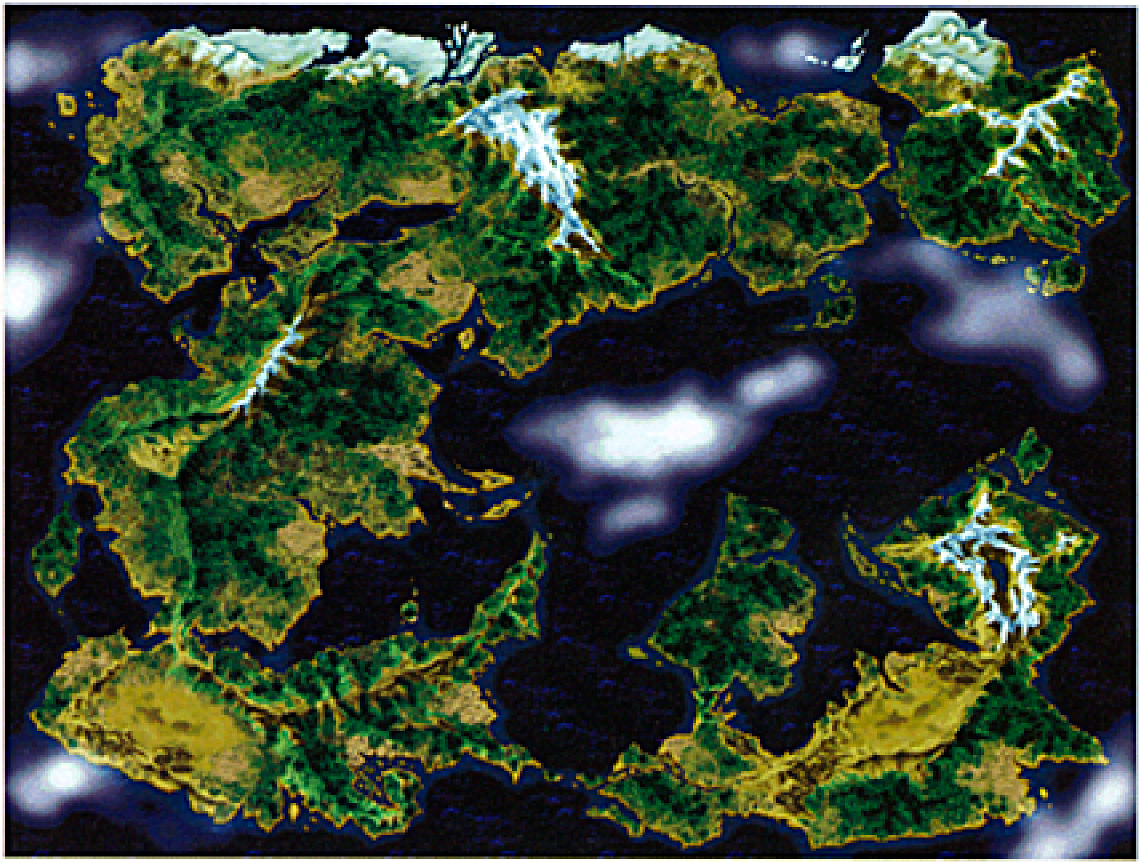
援護コマンド	
コマンド	消費量
小回復	20
中回復	100
大回復	150
遠撃	200
透明	150

【アイテム一覧(ゲーム開始時)】

種類	名前	消費AP	効果	装備可能キャラ
武器	ノーマルソード	30	攻撃力+4	シーヴァス、フィアナ
	ロングソード	33	攻撃力+6	レイヴ、グリフィン、リュドラル
	ミニマムダガー	31	攻撃力+2	ディアン、アーシェ、ユリアナ
	ウッドブーメラン	28	攻撃力+3	ヤルル
	ノーマルウィップ	40	攻撃力+2	ナーサディア
	ナックルガード	28	攻撃力+4	ビーシア
	ショートボウ	33	攻撃力+3	フェリミ
	ノーマルハンマー	25	攻撃力+8	ティア
防具	レザーブレスト	30	防御力+4	グリフィン、フェリミ、フィアナ、アーシェ、ティア、ユリアナ
	レザーアーマー	35	防御力+6	シーヴァス、リュドラル、フィアナ、ナーサディア
	アイアンプレート	50	防御力+8	レイヴ
	ノーマルローブ	35	防御力+3	ヤルル、ディアン
アクセサリー	トイクラウン	20	防御力+2	アーシェ
	トイピアス	28	防御力+2	ビーシア、ナーサディア
	トイペンダント	25	防御力+2	グリフィン、フェリミ、ユリアナ
	チェインブレス	30	攻撃力+2	レイヴ、リュドラル
	グラスリング	48	防御力+3	シーヴァス、ティア
	レザーベルト	48	防御力+2	フィアナ
	レザーブーツ	40	素早さ+2	ヤルル、ディアン
回復系アイテム	ポーション	30	HP回復(小)	
	キャンディ	35	HP回復(小)	
	天使の羽	40	HP回復(小)	
	妖精の本	56	ストレス回復(小)	
	精霊の本	120	ストレス回復(中)	

THE WORLD MAP of INPHOTH

インフォス世界地図



BRAVES in INPHYTH
北インフォスの勇者候補



シーヴァス・フォルクガング
気まぐれでわがままなプレイボーイの貴族。
その華奢な雰囲気からは想像できないが、
剣の腕は超一流。

武器：片手剣
防具：通常装鎧



ナーサディア
謎に満ちた妖艶な踊子。
名前以外は何もわからないのだが、
かつて"勇者"と呼ばれていたという噂がある。

武器：鞭
防具：通常鎧



レイヴ・ヴィンセルラス
ヘブロン王国のヴォーラス騎士団団長。
騎士としての忠義に厚く実直だが、何事においても
冷静であるため、あたたかみに欠ける印象がある。

武器：両手剣
防具：重装鎧



アーシェ・ブレイダリク
ファンガム王国のおてんばプリンセス。世間知らずでプライドが高いのだが、どこか憎めない可愛らしさがある。現在、父王に反発して家出中。

武器：投擲剣
防具：軽装鎧



フェリミ・マクディル
女の子に見えそうなほど、線の細い吟遊詩人。
自然や動物を愛する反面、暴力や戦乱、権力には
とても強い嫌悪感を抱いている。

武器：弓
防具：軽装鎧



ユリアナ・アンドラング
口数少なく感情表現もあまりない貴族の娘。
旅の途中で天使の勇者となるが、
天使という存在を信じていない様子がある。

武器：投擲剣
防具：軽装鎧



リュドラル・アルグレーン
明るく正義感にあふれた少年。赤ん坊の頃、
アウルドラゴンに拾われ"伝説の地"で育てられたため、モンスターと会話することができる。

武器：両手剣
防具：通常装鎧

※ユリアナのスカウトについて
ユリアナは他の勇者と違い、発見できるようになるには条件があります。

発見可能条件：
ゲーム初期に起こる他の勇者のある事件を解決する

上記の条件をクリアしないと、ユリアナを発見することはできません。

BRAVES in INPHOTH
南インフォスの勇者候補



グリフィン
盗賊団ベイオウルフの頭目。曲がったことが大嫌いでケンカも強く、仲間からの信頼はとても厚い。幼い頃死に別れた妹のことで今も思い悩んでいる。

武器：両手剣
防具：軽装鎧



フィアナ・エクリーヤ
強くて頼もしい女賞金稼ぎ。剣の腕は男顔負けで、女だからといってなめてかかってくる男には容赦しない。

武器：片手剣
防具：軽装鎧



ディアン・アルヴィース
病人をいたわるお穏やかでやさしい医師。しかし、命に対する独自の価値観から、時には冷酷に殺人を犯すこともある。

武器：投擲剣
防具：ローブ



ビーシア・グレイ
武闘家の跡取り"息子"として育てられた女の子。自分も男であろうと意識しているが、少しずつ身体つきが女らしくなっていくことに戸惑っている。

武器：ナックル
防具：通常装鎧



ヤルル・ウィリング
元気いっぱいのやんちゃな男の子。かつて村の英雄で今は行方不明になっている父を探すため、親友の神獣ラッシュと冒険の旅に出たいと思っている。

武器：ブーメラン
防具：ローブ



ティア・ターンゲリ
料理上手なごく普通の女の子。やさしく控えめな彼女だが、内には不思議な力を秘めている。

武器：ハンマー
防具：軽装鎧

勇者候補誕生日一覧	2月24日 ディアン・アルヴィース	5月1日 グリフィン	7月21日 シーヴァス・フォルクガング	10月28日 リュドラル・アルグレーン
	3月9日 レイヴ・ヴィンセルラス	5月27日 ユリアナ・アンドラング	8月31日 アーシェ・ブレイダリク	11月11日 ヤルル・ウィリング
1月2日 ティア・ターンゲリ	4月19日 フィアナ・エクリーヤ	6月2日 ビーシア・グレイ	9月6日 フェリミ・マクディル	12月23日 ナーサディア

Omake
おまけモード

ゲームクリア後に「クリアデータ」が保存されると、Option にOmake が追加されます。
Omake では**「災いの原因を解決した（ラスボスを倒した）勇者」**に関するおまけを見ることができます。

Omake



クリアした勇者のOmakeを見ることができます。**方向キー**で選択をし、◎ボタンで決定してください。

方向キーの左右………勇者の選択
方向キーの上下………おまけの種類を選択

［ Visual CG ］ ゲーム中のイベントビジュアルを見ることができます。
［Mini Event］ 接触イベントの番外編です。ゲーム中では見ることができない勇者同士のエピソードをお楽しみください。



→





Slime Ball



クリア勇者が13人になると、Optionメニューに Slime Ball が追加されます。

■遊び方
① 使用キャラクタを方向キーで選び、◎ボタンで決定。
② キャラクタを**方向キー**で動かしてスライムを相手ゴールへ入れる。
③ 3点先取した方が勝ち。



ステージも選択可能。**方向キー**で選択してください。



2人プレイも可能。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（⏏）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。